

遊戲：人類自願面對的非必要挑戰

文、圖／林鉞 中華民國遊戲教育協會主任講師

網路世代生活面貌已經不是過往的模式所能解釋，「德國奇蹟」說明了以桌遊導入教育的可能。臺灣近年掀起的桌遊熱潮，如果朝遊戲設計和教學現場需求，兩端共同邁進，桌遊將會成為國家教育的利器。

這個標題是來自於《蚱蜢：遊戲、生命與烏托邦》的作者伯爾納德・舒茲在書中給遊戲所下的定義，我一直都很喜歡這個定義，同時也幫自己對「遊戲化」下了一個定義：

「讓人類克服不自願面對所有挑戰。」

在我的記憶裡，大約五年之前以助教的身分陪同桌遊店長前往學校分享的時候，店長必定會詢問一個問題：「請問在座的老師們有玩過桌遊嗎？」

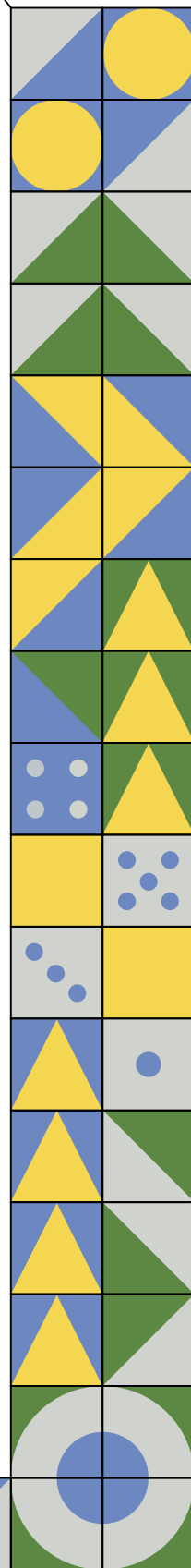
是的，桌遊這兩個字在當時幾乎 90% 的老師連聽都沒聽過，但是直到近年整個臺灣都掀起一股桌遊熱，同時「遊戲化」、「議題型桌遊」、「桌遊融入教學」這幾個現在教育圈熱門的名詞相繼地且不斷地出現在各處。桌遊到底有什麼樣的魔力讓許多人前仆後繼的投入？

德國的桌遊教育奇蹟

桌遊最早開始受到教育圈的青睞，來自於德國在教育上的各項成功。德國擁有雙 B（BMW、BENZ）、萊卡、西門子等等知名的品牌，一個品牌的成功可以說是運氣，但是一個國家的數百上千個成功的知名品牌，就值得大家的探討。

對德國人來說，「知識」必須經過「思考」錄製進大腦裡面，而要促成這個思考的過程則必須給予學習者一個安全的空間，讓他們知道自己行使的策略沒有所謂的「正確」答案。

桌遊就是德國教育一個很重要的環節。對德國人的教育來說，從家庭出發



學習桌遊是很重要的一環，還沒進入學校之前，周遭就充滿了 N ~ 99 歲的各式桌遊，而在遊戲中由不同的玩家參與就可以產生不同的情境，想像一下你與四個老實人或與四個老奸巨猾的玩家進行一場吹牛遊戲的時候，整個遊戲呈現的情境就完全不同，而你所必須選擇的策略也將開始出現很大的歧異。

同時，桌遊成為人與人之間的對話媒介，在遊戲桌上人與人之間的閒聊也成為感情交流的一部分，從談判類型的遊戲中玩家與玩家也開始真正地學習社交技巧以及辨識別人言語中的內涵。

而桌上遊戲與電腦遊戲相比的優勢也在於此，除了人與人之間對談的溫度以及學習閱讀氣氛的能力外，桌上遊戲的自由度也相較電玩遊戲可以有更大的彈性，在桌上遊戲常常會有所謂的房規（House Rule），也就是在玩家之間不一定必須完整按照遊戲原本所提供的說明書所敘述的玩法，加入一些約定俗成的機制來客製化遊戲，當然電腦遊戲也有本身的優勢例如更容易去營造你想要抵達的情境、更明確的畫面表達、加入音效或其他的即時回饋這樣的好處，事實上不論是桌上遊戲或電腦遊戲都能夠在教育上帶來許多幫助，而這就是接下來所要提到的核心「關於遊戲化」這件事情。

桌遊融入教學？遊戲化？ 還是只是單純地玩遊戲

一直到了最近的兩年，各式各樣的校內校外研習開始出現了桌遊融入教學這樣的名詞，講師則是素質不一而產生了許多不同的偏差觀念。

以我自己的例子來說，最早我還是個桌遊店員的時候，我的店長受書商邀請前往學校做桌遊相關

研習，在當時我們就有很大的疑惑出現，在學校這樣的教育場合找我們這樣的桌遊店家前往研習，但是我們根本不懂教育啊！我還記得當時的書商是這樣回答我們的：

「沒有關係，只要讓老師玩得開心就好了。」

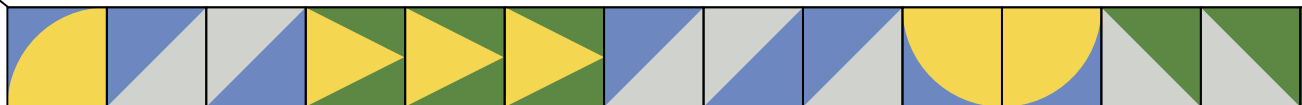
這樣的活動經歷了兩三次之後，我覺得似乎不是辦法，於是我開始尋求解決的方案，開始參與其他人主講的遊戲相關研習，結果發現他們的課程內容未必比你更好甚至大多數是更差的，為什麼呢？因為他們可能也只是來自於其他桌遊店的店員或是店長。

於是，我發現真正的解方，我對於遊戲已經有足夠的了解，我需要了解的是教學現場的需求，所以我應該踏入教師研習的場合或是到學校去觀課議課才能真正了解教師的需求是什麼，並以遊戲的專業給予結合與幫助。

同樣來自於前面所述的大環境的問題，關於遊戲融入、桌遊研習的講師素質參差不齊，有一段時間許多老師對於桌遊融入教學以及遊戲化教學產生很大的誤解。



討論過程激發高度學習效果。



突破同溫層 文學新感受

—— 走讀、桌遊、遊戲與體驗



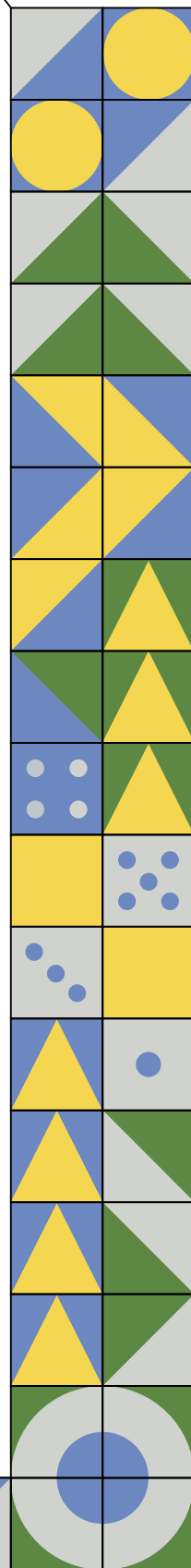
學遊戲本身對老師也是一種成長。

我曾經受邀前往一場研習之前接到主任的來電，內容大意就是說遊戲怎麼玩他們自己已經很會看說明書了，希望我前去分享的是真正關於遊戲融入教學的部分而不是遊戲怎麼玩。

也因為這些素質參差不齊的講師，灌輸了許多錯誤的觀念導致我遇到很多老師一直帶有一種迷思，認為所謂的桌遊融入教學，就是透過玩一款桌遊之後，學生的學科知識就會突飛猛進，考試都考一百分，而且上課只要玩桌遊，老師輕鬆學生愉快。

因此我總是在分享前後必須先喚醒擁有這樣美夢的學員，並且告訴他們幾個殘酷的事實：

1. 桌上遊戲是為了娛樂性質而出版的，它也許會有教育意義但是絕不是為學科服務，如果單純為學科服務它應該是一個教具而不是桌上遊戲。
2. 桌上遊戲做為媒介融入教學是可行的，但是即使教學主題相同還是必須教學者針對自己的學生狀況做調整，絕非完全複製即可使用。
3. 很多熱血的老師勇於嘗試自製相關科目的桌遊，這樣的舉動著實讓人感動，但是記得檢視學生是透過這個遊戲「複習」，還是透過遊戲「學習」？（舉例來說，如果必須先完全學會學科先備知識才能進行遊戲，都先學會了還叫遊戲式學習嗎？）



而另外一個引人熱切注意的就是所謂的遊戲化，現在我更樂於使用這樣的名稱製作分享的主題，因為「桌遊融入教學」總是令人誤會，以為必須擁有一套專門的桌上遊戲，甚至為了進行這樣的課程還必須採購到足夠的桌上遊戲以便進行課程，用人數較少的班級 20 人去估算，一款桌上遊戲大多設定在最多 4 人，一個班級必須同款遊戲同時開五套方能進行教學，這樣聽起來似乎有點不切實際，成本也過高。

但是遊戲其實真正可貴的在於遊戲本身的機制，桌上遊戲本身就是由許多不同的機制交織組合而成，甚至常常一款桌上遊戲裡面，往往只要一個機制拆解出來就可以給予老師許多實質上的幫助，讓課程多了許多遊戲的元素在裡面，而從不同的桌上遊戲的計分機制的設計裡面也可以幫助分析出遊戲設計師希望達到的成效，是要玩家間互相競爭還是合作甚至是談判，於是光是計分設計連結學生的學習動機甚至學習方向的掌握，就有很多的課題可以討論了，是不是有完整地使用一整套桌上遊戲在教學現場似乎真的沒有那麼重要。

真正重要的是教學者在整段的課程設計中有真正地理解自己想要表達的主題是什麼。

為什麼需要「遊戲化」？

在某次受邀到某大學的師培中心分享時，我特地做了一下簡單的調查，全場 65 位師培生中只有 3 位玩過 10 款以上的桌遊，而我也特地詢問了一下不限於桌遊，若是加入手遊、電腦遊戲、主機遊戲等等，超過 10 款遊戲的人也僅不到 10 人，這放在傳統教師研習的場合我不會太意外，但是放在

一群平均年齡只有 20 多歲的師培生群體中，我其實是蠻訝異的。甚至不自禁地脫口而出：「你們都不玩遊戲嗎？那我會有點擔心呢！」

而在研習的結尾有一位師培生好奇我這句脫口而出的話，為什麼不玩遊戲我會擔心呢？

有位美國遊戲設計師珍·麥高尼格在 TED 演講曾經說過：「在遊戲中，人類能更有創意的解決問題。」

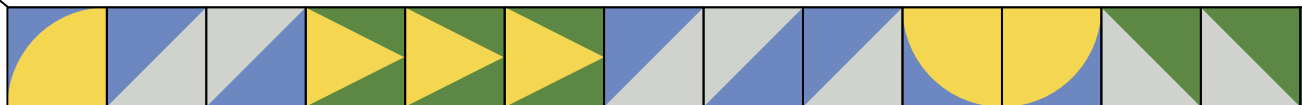
這句話我想是很貼切的，在遊戲設計之下，玩家可以更容易與情境產生連結，產生解決問題的使命感，同時在遊戲中遇見的問題通常沒有所謂的「標準答案」，於是玩家願意更有創意地發想如何去達到關卡丟給你的目標。而這些創意解答方式是傳統教學難以帶給學生的。

傳統的教學大多是已經有設定好的「標準答案」，由老師傳授給學生，同時學生按照一個固定的解題公式、實驗方式等重現一次正確的答案，並且記錄下來，在這樣的學習歷程之下，知識傳遞如果不到 100% 的效能，知識就容易散失，當然它很有它自己的好處，它不太會「歪樓」，但是它的壞處也是它不會「歪樓」。

簡單地舉例來說，以古代治水來看，傳統治水的方式就是水來土淹，於是世代代治水工程師也只學到土淹這樣的方式，直到了第一個「歪樓」的



美國遊戲設計珍·麥高尼格



突破同溫層

文學新感受

——走讀、桌遊、遊戲與體驗

大禹出現，用不同的方式解決了問題，也就是疏導法。

傳統講述式教學法就是重視知識的傳遞，但是缺乏讓學生自行思考找出解決問題的方法，更重要的是找出自己用現有已掌握的知識與技能，去面對並嘗試解決遇到的問題。

沒錯，這就是所謂的「素養」，但是在進行遊戲的時候，無論是解謎或解決現狀遭遇的問題，參與者願意更投入並嘗試用不同的行為解決問題，以遊戲《SUPERSTRUCT》來說，在這個遊戲以現實世界的未來為藍圖設定了關於能源開發、社會安全網路、未來的保全、食物問題、健康保健等五個主軸為遊戲目標讓八千人投入遊戲進行八週時間的互動，就產生了超過五百種瘋狂但是有效的解決方式。

在瞬息萬變的現代社會，光是層出不窮的新職業就已經不是過往的教育模式所能面對並處理的，十年前甚至沒有網紅、YOUTUBER、電競選手這樣的職業，面對如此變動快速的現代社會，只傳授學科知識似乎不足以幫助學生去面對未來，一個更開放更具幫助學生學會思考的教學方式不失為一個新的選項，當然我說的是一個選項，並不是要求每個人都必須秉持著這樣的做法。

同時學遊戲對於教育現場的老師也是另外一種成長，只有「教學相長」這件事情真正地成真，才是教育未來的新面貌。☒



《SUPERSTRUCT》遊戲